КОЛЛЕГИИ БАРДОВ

КОЛЛЕГИЯ ФОРТУНЫ

Барды в коллегии фортуны знают, что если вы доверяете Леди Удачи, то она никогда не подведет вас. Эти музыканты путешествуют из города в город где, как правило, обманывают местных жителей в любом казино или азартных играх, которые позволяют проводить местные законы.

Среди своих товарищей из других коллегий они известны тем, что всегда ходят в почти ощутимом ореоле удачи. Удачи, которой, к счастью, они готовы поделиться.

Дополнительные навыки

На 3 уровне вы получаете владение тремя игровыми наборами и одним навыком из следующего списка: «Обман», «Проницательность», «Восприятие» или «Ловкость рук». Ваш Бонус Мастерства удваивается для любой проверки способности, которую вы совершаете при использовании игрового набора.

Испытывай удачу

Начиная с 3 уровня, вы внушаете часть своей азартной уверенности своим товарищам, когда воодушевляете их. Когда существо использует вашу кость Воодушевления барда, оно может решить кинуть ещё одну дополнительную кость Воодушевления. Если значение второго броска меньше первого то существо теряет бонус от Воодушевления барда и саму кость Воодушевления. Но если второй бросок равен или выше чем первый, добавьте оба результата к броску и существо теряет кость Воодушевления.

Везение

Начиная с 6 уровня вы находите мистическую силу в колоде карт и отныне способны призывать её эзотерическую символику, когда она вам требуется. Когда вы оканчиваете длинный отдых, вытяните три случайные карты, бросив 1d12 по диаграмме ниже.

1	*Проблемы с силой*	7	*Благо с силой*
2	*Проблемы с ловкостью*	8	*Благо с ловкостью*
3	*Проблемы с телослож.*	9	*Благо с телосложением*
4	*Проблемы с инт.*	10	*Благо с интелектом*
5	*Проблемы с мудростью*	11	*Благо с мудрость.*
6	*Проблемы с харизмой*	12	*Благо с харизмой*

Вы сохраняете каждую карту до тех пор, пока не разыграете её или пока не наступит ваш следующий длительный отдых. Когда существо, которое вы можете видеть, совершает спасбросок, проверку способности или бросок атаки используя параметр соответствующий карте, которую вы вытянули, вы можете реакцией разыграть эту карту. Если вы играете благо, существо получает преимущество на бросок. Если вы играете проблему, существо получает помеху.

Туз в рукаве

Начиная с 14 уровня вы получаете дополнительное использование Бардовского Вдохновения. После завершения длительного отдыха вы можете бросить одну из ваших костей Вдохновения и записывать результат. Впоследствии, после того, как существо коммутатору вы дали кубик Вдохновения использует его, вы можете реакцией заменить его результат на результат который выпал у вас, когда вы заготавливали эту способность. Вы должны принять решение об использовании этой способности до того, как Мастер объявит результат проверки.

Также вы можете использовать ваш Туз в рукаве в любой момент, чтобы добавить его результат к одной из ваших собственных атак, проверок способностей или спасбросков.
Вы можете использовать эту способность повторно после завершения длительного отдыха.

PDF compiled, edited and designed to resemble the official Player's Handbook by /u/Barkalot

КОЛЛЕГИЯ ДВУХ ДВОРОВ

Барды, которые присоединяются к Коллегии из двух дворов неизменно происходят из необычных мест. Эти барды, как правило, либо выросли в заколдованных лесах, на землях, населенных феями, либо даже были похищены и унесены в страну фей, откуда однажды смогли сбежать, или же были освобождены своими повелителями по неизвестной им прихоти. Эти барды необратимо затронуты соблазнительной и чарующей природой фей и, по мере роста их силы они оказываются разделены друг с другом точно так же, как и сами феи.

Барды, которые поддерживают верность своему фригольду, уважение к другим и поддержку традиций, присоединяются к Благому двору.

Барды же, которые предпочитают индивидуализм, юмор и раскованное самовыражение, присоединяются к Неблагому двору.

Завораживающее Поведение

Начиная с 3 уровня, когда вы выполняете проверку способностей Обман, Запугивание и Убеждение, и получаете результат, равный или меньший, чем ваш модификатор Харизмы, вы можете перебросить проверку. Вы должны использовать второй результат., даже если он хуже первого.

Притягательная внешность

Начиная с 3 уровня, когда существо совершает спасбросок против эффектов воздействующих на разум, очарования, испуга или иллюзии, вы можете реакцией потратить Вдохновение Барда на то, чтобы добавить и вычесть его значение из результата этого броска. Вы должны объявить, что используете эту способность после того, как спасбросок совершён, но прежде чем Мастер объявит, успешен ли он или нет.

Клятва верности

На 6 уровне вы выбираете примкнуть либо к Благому, либо к Неблагому двору фей. Каждый из них даёт свои преимущества.

Благой двор. Выберите и изучите 3 заклинания из следующих: *Указание*, *Благословение*, *Подмога*, *Невидимость*, *Внушение*, Множественное лечащее слово, *Снятие проклятья*. Выбранные заклинания считаются для вас бардовскими, но не учитываются в количестве заклинаний которые вы знаете. Кроме того, ваше лицо смягчается и становится красивым и невинным.

Неблагой двор. Выберите и изучите 3 заклинания из следующих: *Мистический заряд*, *Сглаз*, *Глухота/слепота*, *Невидимость*, *Внушение*, *Восставший труп*, *Проклятие*. Выбранные заклинания считаются для вас бардовскими, но не учитываются в количестве заклинаний которые вы знаете. Кроме того, ваше лицо ожесточается и становится похотливым, тёмным, пугающим и неприглядным.

Лояльность дворов

Начиная с 14 уровня, если вы служите Благому двору, то получаете способность Сияющий трон. Если же вы выбрали Неблагой двор, то получаете Трон Тени.

Сияющий трон: Один раз за ход, когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, выберете существо которое можете видеть. Это существо получает преимущество на свой следующий бросок

Теневой трон. Один раз за ход, когда вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, выберете существо которое можете видеть. Это существо получает помеху на свой следующий бросок

Перевод - Айвендил
Гильдия Вольных Переводчиков
24.08.2017

College of Fortune & College of Two Courts
by */u/ coolgamertagbro*
http://sterlingvermin.com/